

12. WCCT-kilpailu

Kahdestoista kansainvälinen joukkue-laadintakilpailu WCCT, World Chess Composition Tournament, on alkanut. Laadinta-aika päättyy 1.7.2026 ja tulosten odotetaan valmistuvan 1.7.2027 mennessä.

Kilpailussa on kahdeksan ryhmää, joiden teemat esitellään alla. Yksi maa voi lähettää jokaiseen ryhmään korkeintaan kolme tehtävää. Ne voivat olla samaltakin laadintajalta ja yhteistehtävät ovat sallittuja.

Jokaiseen ryhmään on valittu tuomareiksi viisi maata. Suomi tuomitsee monisiirtoisten mattitehtävien ja satushakin ryhmät.

Kilpailun johtaja on ukrainalainen Valeri Kopyl. Suomen kapteeniksi on nimetty Timo Kallio (timo.kallio.60@gmail.com) ja eri ryhmiiin yhteyshenkilöt. Yhteyshenkilöiden tulee perehtyä kilpailuteemaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin, kerätä esimerkkitehtäviä, neuvoa ja innostaa laadintoja, ottaa vastaan ideoita ja puolivalmiita tehtäviä edelleen kehitettäväksi.

Tuoreessa kilpailujulistuksessa WFCC:n verkkosivuilla osoitteessa <https://www.wfcc.ch/wp-content/uploads/WCCT-12-announcement.pdf> on kilpailun täydelliset säännöt ja lisää esimerkkitehtäviä.

Kilpailun aikataulu (päivämäärät ovat takarajoja, ellei muuta ole mainittu):

1.5.2025	Kilpailujulistus
1.7.2025	Maiden rekisteröityminen
1.7.2026	Tehtävien lähettäminen
1.9.2026	Kilpailutehtävien julkaisu
1.12.2026	Huomautukset tehtäviin
1.1.2027	Huomautusten julkaisu
1.3.2027	Vastaukset huomautuksiin
1.4.2027	Huomautuksiin annettujen vastausten julkaisu
1.6.2027	Tuomiot valmiina
1.7.2027	Tulosten julkistaminen
1.10.2027	Tuomiojulkaisu

Palkintojenjako tapahtuu WFCC:n kokouksessa vuonna 2027.

Suomen joukkueessa ryhmien yhteyshenkilöinä toimivat:

A 2#	Mikael Grönroos	mikael.gronroos@fimnet.fi
B 3#	Janne Syväniemi	janne.syvaniemi@kolumbus.fi
C n#	Jorma Paavilainen	jorma_paavilainen@hotmail.com
D	Lopputehtävät	Paavo Tikka
		paavo.tikka_chess@elisanet.fi
E	Apumatit	Mikael Grönroos
		mikael.gronroos@fimnet.fi
F	Itsematit	Terho Marlo
		terho.marlo@hotmail.com
G	Satutehtävät	Neal Turner
		nealturnerfinland@hotmail.com
H	Retrotehtävät	Per Olin
		olinchess@gmail.com

RYHMÄ A: KAKSISIIRTOISET

Tuomitsevat maat: Tšekki, Ranska, Georgia, Intia, Slovakia

Varalla: Yhdysvallat

Teema (ehdottanut Serbia):

2#, teemana ”mattisiirron kaksinkertainen korjaus”, englanniksi Double Mate Correction, jossa ratkaisu ja teemahoukutus alkavat eri valkealla nappulalla.

Double Mate Correction (DMC) on uusi teemayhdistelmä, jossa on matinmuutokset (ainakin 3x1) ja puolustuksenmuutos (ainakin 3x1) esipelissä, houkutuksessa (tai houkutuksissa) ja ratkaisussa.

	a	b	c
esipeli	X	~	~
houkutus	A	X	~
ratkaisu	B	~	X

Tyhjät ruudut, joissa on merkki ”~”, mustan siirron b/c jälkeen voivat olla:

1) mikä tahansa muu mattisiirto kuin X (missä vaiheessa tahansa), muu kuin houkutus A ja ratkaisussa B;

2) ei mattia (joko mustan siirrot b/c eivät estä uhkausta tai ne kumoavat houkutuksen).

Mikään teemamuunnelmista ei saa tois-
tua eri vaiheiden välillä, vaikka jokin tietty
musta siirto ei torju uhkaa houkutusessa
tai ratkaisussa. Toisin sanoen mikään tee-
mamuunnelma (puolustus + mattisiirto) ei
saa toimia muussa temaattisessa vaiheessa.

Erlaisia DMC-kaavioita löytyy Jur-
mala IT 2024:n kilpailujulistuksesta
(<https://wccc2024.wfcc.ch/wp-content/uploads/2024/05/Jurmala-WCCC-2024-Internet-Tourney.pdf>) ja saman turnauksen tuomiosta (<https://wccc2024.wfcc.ch/wp-content/uploads/2024/08/Jurmala-IT-2024-Award.pdf>). Nämä julkaisut sisältävät 34 muuta DMC-esimerkkiä, jotka eivät ole temaattisia tässä WCCT-kilpailussa vain koska niissä ratkaisu ja teemahoukutus alkavat saman valkoisen nappulan siirroilla.

Marjan Kovačević

1.-2. palkinto 64 2024



2#

8+8

esipeli: 1.- R**d3** 2.T**c4**# 1.- Ta5 2.Lxa5#
1.Ld6? (2.Td5#)

1.- R**d3** 2.De**4**# 1.- Ta**5** 2.Tc**4**#

1.- c1D,T 2.Tb5# mutta: 1.- Lb5!

1.Dd6! (2.Ta5#)

1.- R**d3** 2.Dd**4**# 1.- Lb5 2.Tc**4**#

1.- c1D,T 2.Rc6#

RYHMÄ B: KOLMISIIRTOISET

Tuomitsevat maat: Ranska, Intia, Pohjois-Makedonia, Serbia, Slovakia

Varalla: Yhdysvallat

Teema (ehdottanut Israel):

Musta puolikiinnitys syntyy mustan ensimmäisen siirron ja/tai valkean toisen siirron jälkeen. Tätä puolikiinnitystä pitää täysin hyödyntää mateissa, eli kummallakin puolikiinnitetyllä mustalla nappulalla pitää olla vähintään yksi siirto, jota seuraa matti, jossa toisen nappulan kiinnitystä hyödynnetään.

Valentin Rudenko

2. kum. *The Problemist* 1978



3#

9+9

1.Th4! (2.Dxd4+ Rxd4 3.Txd4#)

1.- Te4 2.Df3 (3.Dd3#) Te3/Rxf3

3.Dxc6/Re3#

1.- Le4 2.De5 (3.Dc5#) Rb3/Ld5

3.Dxe6/Dxe2#

RYHMÄ C: MONISIIRTOISET

Tuomitsevat maat: Suomi, Saksa, Israel, Pohjois-Makedonia, Sveitsi

Varalla:

Teema (ehdottanut Saksa):

Musta sotilas torjuu houkutuksen lähemmällä ruudusta X. Esitoimessa valkea nappula lyö tämän sotilaan ruudulla X. Myöhemmin tämä valkea nappula poistuu ruudusta X ja musta kuningas siirtyy ruudulle X (Kniest-teema).

Hans Peter Rehm & Silvio Baier

2. kum. *Rochade Europa* 2014–2015



6#

10+8

Houkutus: 1.Ld3+? Kc6 2.Te5 (3.Lb5#) d5! (teemaruutu X=d7)

1.Lxd7+? Kc4 2.Lb5+ Kc(d)5 (2.- Kxc3? 3.Le5+ Kc2 4.Ld3+ Kc1 5.Tc5#) 3.Ld3+ Kc6 4.Te5 Kd7! 5.Lb5+ Ke7.

1.Kd2! (2.Kd3 ~ 3.La4, Lxd7#, ja 2.La4+ Kc4 3.Ld6 ja 4.Tc5#) e5 2.Lxd7+ (lyö msd7:n) Kc4 3.Lb5+ (poistuu d7:stä) Kc(d)5 4.Ld3+ Kc(e)6 5.Te5(+) Kd7 (mK siirtyy d7:ään) 6.Lb5#

RYHMÄ D: LOPPUTEHTÄVÄT

Tuomitsevat maat: Azerbaidžan, Iso-Britannia, Unkari, Norja, Espanja

Varalla: Armenia

Teema (ehdottanut Israel):

Houkutuksessa esiintyy valkean uhraus, joka torjutaan mustan uhrauksella, sen sijaan että valkean uhraus otettaisiin vastaan. Sen vuoksi valkea tekee jotain muuta, ja kumotun houkutuksen sijaan valkea uhraa saman upseerin, joko välittömästi toisella ruudulla tai myöhemmin samalla tai jollain muulla ruudulla.

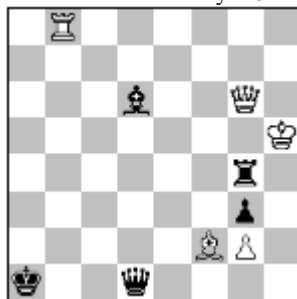
Musta voi ottaa vastaan uhrauksen houkutuksessa vasta sen jälkeen, kun se on tehnyt oman uhrauksensa.

Houkutuksen uhraus voi esiintyä välittömästi houkutuksen alussa tai muutamien siirtojen jälkeen.

Uhrauksen määritelmä: Uhraus on sellainen nappulan X tekemä siirto, jonka jälkeen toinen puoli voi välittömästi lyödä uhraatun nappulan X nappulalla Y siten, että nappulaa Y ei voi välittömästi lyödä. Uhraussiirto voi olla lyönti ainoastaan silloin, jos lyöty nappula on sotilas. Nappula X ei voi olla sotilas.

Martin Minski

1. kum. *Sahmat Bestesciliyi-15 JT*, 2018



=

5+5

Houkutus: 1.Db1+? Dxb1 2.Txb1+ Kxb1 3.Lc5!? Tg6!

Ratkaisu: 1.Tb1+! Dxb1 2.Df6+! Db2 3.Dxb2+ Kxb2 4.Lc5! Tg6!? 5.Ld4+ K~ 6.Kxg6=

RYHMÄ E: APUMATIT

Tuomitsevat maat: Iso-Britannia, Kreikka, Unkari, Liettua, Slovenia

Varalla: ?

Teema (ehdottanut Saksa):

Pitkässä apumatissa (#3½–n) päästetään kiinnitetty nappula, joka tekee vähintään yhden siirron ja kiinnitetään uudelleen. Tämä nappula voi olla kiinnitettynä jo kuvioasemassa tai tulla kiinnitetyksi ratkaisun kuluessa, ennen kuin se päästetään ja kiinnitetään uudelleen. Kaksoiset, vaihdelta ja moniratkaisuiset tehtävät ovat sallittuja, mutta eivät nolla-asemat. Kaikkien vaiheiden pitää olla temaattisia.

Jorge Kapros & Jorge Lois

2. palkinto *idee & form* 1996



a#4 3+14

b) mKb3↔msc5

a) 1.Rd5 Txa2 2.Rc3+ Tg2 3.Rcb1 Le2
4.Ka2 Lxc4#

b) 1.Rb1 Lxc4 2.Rc3+ Lf1 3.Rcd5 Te2
4.Kc4 Tc2#

RYHMÄ F: ITSEMATIT

Tuomitsevat maat: Saksa, Israel, Pohjois-Makedonia, Puola, Slovakia

Varalla: ?

Teema (ehdottanut Serbia):

i#3–n. Ainakin kolmessa muunnelmassa mustan ensimmäinen siirto katkaisee mustan nappulan linjan ja samalla avaa toisen mustan nappulan linjan; jälkimmäinen linjanappula tekee myöhemmin matin valkeasta.

Aleksandr Ažusin, Nikolai Pletenjov & Andrei Selivanov

1. palk. *Zadatiši i Etjudy* 2003



i#3

8+9

1.Te6! (2.Dg6+ Kf4+ 3.Dg5+ Txg5#)

1.- d5 2.Rxe7+ Dxe7 3.Dg5+ Dxg5#

1.- Ld5 2.Te5+ Kf6 3.Dh4+ Txh4#

1.- Rd5 2.Rd4+ Dxd4 3.Dg4+ Dxg4#

RYHMÄ G: SATUTEHTÄVÄT

Tuomitsevat maat: Suomi, Intia, Japani, Ruotsi, Sveitsi

Varalla: ?

Teema (ehdottanut Israel):

Vaaditaan 2–5-siirtoinen apuitsematitehtävä (ai#2–5), jossa on satuehto isardam. Muita satuehtoja tai satunappuloita ei sallita. Matin täytyy olla satumatti, joka tarkoittaa sitä, että asema ei ole matti tai se on laiton normaalissa shakissa tai viimeisen siirron täytyy olla laiton normaalissa shakissa.

Isardam: Kaikki siirrot, myös kuninkaan lyönti, ovat laittomia, jos niiden seurauksena syntyysi madrasi-tyyppinen lamautus (ei koske kuninkaita). (Toim. huom. ”Kuninkaan lyönti” tarkoittaa kuningasta lyönnin kohteena. ”Ei koske kuninkaita” tarkoittaa sitä, että tavallisessa madrasissa K:t eivät lamauta toisiaan, jolloin ne eivät voi sijaita vierekkäisillä ruuduilla. Sen sijaan isardamissa vK ja mK *voivat* tietyissä tilanteissa olla vierekkäisillä ruuduilla, esim. jos KxK johtaisi laittomaan madrasilamautukseen.)

Ricardo de Mattos Vieira

3. palk. *Tzuica, Jürjala* 2008



ai#3

2.1...
isardam

6+9

1.Tb1+ Kc6 2.Tb4 Dg6 3.Le4+ Dxe4#
1.La4+ Kc4 2.Lc6 De6 3.Te4+ Dxe4#

Selityksiä:

Kuvioasemassa vK ei ole shakissa, koska De4xf4 on laiton, sillä vLc2 ja mLh7 uhkaisivat toisiaan, samoin kuin vTe1 ja mTe7. Viimeiset siirrot (3.- Dxe4#) ovat matteja, sillä ensimmäisessä ratkaisussa vTb4 ei voi lyödä De4:ää, koska mTe7 ja vTe4 uhkaisivat toisiaan, ja toisessa ratkaisussa vLc6 ei voi lyödä De4:ää, koska mLh7 ja vLe4 uhkaisivat toisiaan.

RYHMÄ H: RETROTEHTÄVÄT

Tuomitsevat maat: Argentiina, Saksa, Kreikka, Romania, Sveitsi

Varalla: Kanada

Teema (ehdottanut Ranska):

Johtopelit. Nappula tekee kierron (mukaan lukien kierron linjalla): nappula poistuu joltakin ruudulta ja palaa sille, ja myöhemmin se lyödään tällä tai jollain muulla ruudulla. Lyönnin jälkeen (mutta ei ennen sitä!) myös lyönnin tehnyt nappula tekee kierron. Jokaisen kierron täytyy olla vähintään kolme siirtoa. Teeman tulkinnessa sotilasta ja siitä korottunutta upseeria pidetään samana nappulana.

**Andri Frolkin &
Oleksandr Semenenko**
Die Schwalbe 2019



jp14½

12+12

1.e3 d5 2.**Db3** d4 3.**Dxf7+** Kd7 4.**Dxf8** dxc6

5.**Df3** Df8 6.**Dxb7** Kd8 7.**Db3** Lb7 8.**Dd1** c2
9.b3 **cxdlR** 10.La3 **Re3** 11.Ld6 **Rxf1** 12.Ra3
Rxh2 13.0-0-0 **Rg4** 14.Tf1 **Re3** 15.dxe3

Toim. huom.

A-ryhmän, 2#, kaaviossa kirjaimella X merkitään samana pysyvää mattisiirtoa kolmessa vaiheessa (ja mustan kolmen eri puolustussiirron jälkeen). Tehtäväterminologialla ilmaisten kyseessä on ”puolustuksenmuutos”.

Kaaviossa mustan siirto a esiintyy myös kolmessa vaiheessa, mutta valkean mattisiirto vaihtuu. Tehtäväterminologialla ilmaisten kyseessä on ”matinmuutos”: 1.- a 2.X#; 1.- a 2.A#; 1.- a 2.B#. Esimerkkitehtävän ratkaisussa puolustuksenmuutokset ja matinmuutokset ilmenevät konkreettisesti näin: esipeli: 1.- Rd3 2.Tc4#, jossa Rd3 = a ja Tc4 = X; houkutusessa (1.Ld6?) vanha puolustusta 1.- Rd3 (a) seuraa uusi mattisiirto 2.De4# (A) ja uutta puolustusta 1.- Ta5 (b) seuraa vanha mattisiirto 2.Tc4# (X); ratkaisussa (1.Dd6!) vanha puolustusta 1.- Rd3 (a) seuraa uusi mattisiirto 2.Dd4# (B) ja uutta puolustusta 1.- Lb5 (c) seuraa vanha mattisiirto 2.Tc4# (X).

F-ryhmän esimerkkitehtävä, i#3, oli ratkaisukohteena SM-kisassa 15.2.2025, tehtävä nro 11. Tehtävän varhaisempi versio, joka julkaistiin *Orbit*-lehdessä huhtikuussa 2003, esittää teeman nelinkertaisena, ja se valittiin vuosien 2001–2003 Fide-albumiin. Yacpdb-tietokannasta se löytyy nrolla 258253. Teemaa, jossa tietty siirto katkaisee oman nappulansa linjan ja samalla avaa toisen oman nappulansa linjan, nimitetään bi-valveksi.

G-ryhmä, isardam. Englanninkielinen teksti käyttää madrasitilanteesta verbiä ”observe”: ”a white rook and a black rook observe each other”; suomeksi on tapana käyttää verbiä ”uhata”, vaikka madrasissa lamautuneet nappulat eivät toisiaan uhkakaan; verbi ”tarkkailla” (tms.) olisi täsmällisempi mutta tuntuisi omituiselta, koska

yleensä nappulat eivät tarkkaile toisiaan...

H-ryhmä, johtopelit. Tehtäväterminologiassa erotetaan termit *kierto* (engl. round trip, circuit, rundlauf) ja *paluu* (engl. switchback). Paluu tapahtuu samaa reittiä, nelisiirtoisena esim. Ta1-a3-a5-a3-a1, kiertä taas jotain toista reittiä, esim. Ta1-a3-c3-c1-a1. Kierto voi tapahtua myös linjalla, esim. Ta1-a3-a5-a2-a1, kunhan nappula ei palatessaan siirry samoille ruuduille kuin matkansa alussa. Lyhin kiertä on kolmisiirtoinen, esim. La1-d4-h8-a1.

Teemoista ilmoitetaan myöhemmin selvityksiä, tarkennuksia ja/tai korjauksia. Niiden takia kannattaa seurata mm. ST:n ja WFCC:n nettisivuja.